Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION
<NES-P-WG>

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™

WILD GUNMAN™

ANLEITUNG
(NES-WG-FRG)

*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1984 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo®-Entertainment-System™-Spiel "Wild Gunman™" entschieden haben. Für dieses Spiel ist der Zapper™, die Lichtpistole aus dem Sonderzubehör, erforderlich.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG
Stellen Sie sich vor, Sie seien mitten im Wilden-Westen. Ihre Waffe ist der Zapper, und alles, was Sie brauchen, um sich die ausgesetzte Belohnung zu verdienen, ist eine schnelle Hand und einen tödlichen Blick. Ziehen Sie Ihre Waffe im Zweikampf gegen die meistgesuchten Verbrecher des ganzen Westens. Und die ganz Mutigen stellen sich gleich der ganzen Bande zum Kampf.

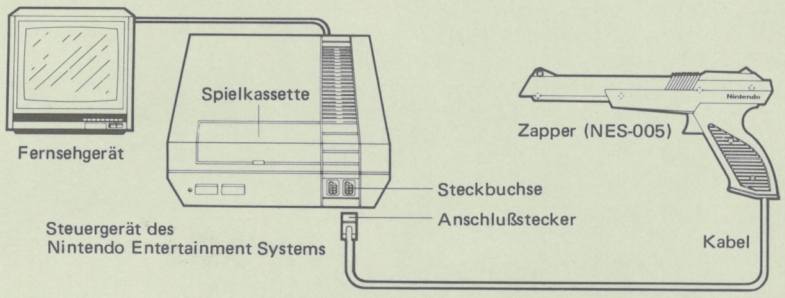
Lesen Sie sich diese Anleitung genau durch, um sich mit allen Einzelheiten des Spiels vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Spielanleitung für spätere Rückfragen gut auf.

1. ZUR BEACHTUNG

1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Sie sollten es nicht an extrem heißen oder kalten Orten aufbewahren. Gehen Sie sorgfältig damit um, schlagen Sie es nirgendwo an und lassen Sie es nicht herunterfallen. Das Spiels niemals auseinandernehmen!
2) Vorsicht mit den Kontakten! Nicht berühren, naßmachen oder beschmutzen, sonst geht das Spiel kaputt.
3) *Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln reinigen.*
4) Lesen Sie die Bedienungsanleitung für den Zapper gründlich durch.

Hinweis: Aus Gründen der Produktverbesserung behalten wir uns Änderungen aller Art ohne Ankündigung vor.

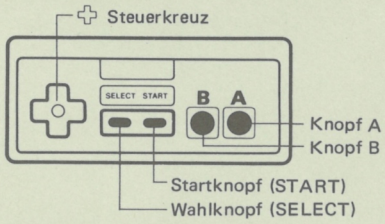
2. ANSCHLIESSEN DES ZAPPERS AN DAS STEUERGERÄT DES NINTENDO-ENTERTAINMENT-SYSTEMS



Den Anschlußstecker des ZAPPERs in Buchse 2 des Steuergerätes einstecken.

3. BEZEICHNUNG DER BEDIENUNGSELEMENTE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Steuergerät 1 für START/SELECT



Steuerkreuz – funktionslos

Knopf A – funktionslos

Knopf B – funktionslos

Wahlknopf (SELECT)
Mit diesem Knopf läßt sich der Pfeil (→) auf dem Bildschirm bewegen. Richten Sie den Pfeil auf das Spiel, das Sie spielen möchten. Sie können das gewünschte Spiel auch mit dem Zapper wählen.

Startknopf (START)
Ein Druck auf diesen Knopf und das Spiel beginnt. Das Spiel kann auch mit dem Zapper gestartet werden.

Pause:
Wenn Sie das Spiel zwischendurch unterbrechen wollen, drücken Sie einfach auf den Startknopf. Ein Pausezeichen ertönt und das Spiel wird unterbrochen. Durch nochmaliges Drücken des Startknopfes, können Sie das unterbrochene Spiel fortsetzen. Das Spiel geht dort weiter, wo Sie aufgehört haben.
*Der Höchstrundenzähler wird auf 1 zurückgestellt, wenn Sie auf den Rückstellknopf (auf dem Steuergerät) drücken oder das Gerät ausschalten.

4. BEDIENUNG DES ZAPPERS

Entfernung: Etwa zwei Meter
- Die Entfernung, aus der Sie mit dem ZAPPER schießen können, ist abhängig von der Größe des Bildschirms.

Einstellen des Fernsehbildschirms
- Kontrast und Helligkeit des Fernsehschirms müssen genau auf dieses Spiel abgestimmt werden, da die Schüsse sonst nicht ins Ziel gehen.

Wählen und Starten der einzelnen Spiele durch den Zapper
- Richten Sie den ZAPPER bei eingeblendeter Spielübersicht weg vom Bildschirm und schießen Sie. Der Pfeil wandert von einem Spiel zum anderen.
- Wenn der Pfeil auf das Spiel zeigt, daß Sie spielen möchten, schießen Sie direkt auf den Bildschirm. Das Spiel beginnt augenblicklich.

5. UND SO WIRD GESPIELT

Spiel A
Bei diesem Spiel ziehen Sie gegen einen einzelnen Revolverhelden.
- Wenn die Augen Ihres Gegners flackern und er "FIRE" (Feuer) ruft, zieht er seine Waffe und feuert.
- Der Trefferbereich ist der gesamte Bildschirm.
- "YOU WON" (Sie haben gewonnen!) erscheint auf dem Bildschirm, wenn Sie den Schützen geschlagen haben. "YOU LOST" (Sie haben verloren) wird angezeigt, wenn Ihr Gegner schneller war und Sie geschlagen hat.
- Falls Sie schießen bevor Ihr Gegner "FIRE" (Feuer) ruft, erscheint "FOUL" (unfair!) auf dem Bildschirm, und Sie verlieren die ganze Runde.
- Im Verlauf des Spieles tauchen immer schnellere Revolverhelden auf (bis zu 0,4 Sek. schnell).

Spiel B
Bei diesem Spiel ziehen Sie Ihre Waffe gegen zwei Revolverschützen. Gespielt wird wie in Spiel A beschrieben, mit dem Unterschied, daß manchmal nur einer der Schützen "FIRE" (Feuer) ruft.

Spiel C
Richten Sie Ihre Waffe auf den Bildschirm und warten Sie. Die Revolverhelden erscheinen einer nach dem anderen in den Fenstern und in der Tür des Gebäudes. Schießen Sie, bevor Sie von Ihren Gegnern erschossen werden.
- In jeder Runde müssen Sie sich gegen 10 Schützen behaupten.
- Sie haben 15 Patronen.

[Spielregeln]

Spiele A und B
1) Der Revolverschütze ruft "FIRE". Gleichzeitig blitzen seine Augen kurz auf, und er zieht seine Waffe.
2) Ziehen Sie schnell Ihre Waffe und erschießen Sie den Schützen.
*Es verstößt gegen die Spielregeln, wenn Sie vor dem Schützen die Waffe ziehen.
3) Der Spieler hat verloren, wenn der Revolverschütze zuerst schießt.
4) Wenn Sie den Schützen niederschießen bevor dieser "FIRE" gerufen hat, ist dies "FOUL" (unfair) und Sie verlieren die Runde.
*Bei Spiel B gilt es als "FOUL" (unfair), wenn Sie denjenigen Schützen, der nicht "FIRE" gesagt hat, zuerst erschießen.
5) Wenn Sie dreimal verloren haben, ist das Spiel zu Ende.

Spiel C
1) Erschießen Sie 10 gegnerische Schützen mit 15 Patronen.
*Es kann vorkommen, daß zwei Schützen gleichzeitig erscheinen.
2) Der Spieler hat verloren, wenn einer der Schützen zuerst feuert. Nach drei verlorenen Duellen ist das Spiel zu Ende.

[Punktzahl]

Spiele A und B
Wenn Sie einen der Schützen geschlagen haben, wird Ihnen die Belohnung, die auf den Schurken ausgesetzt war, als Punktzahl zugerechnet. Darüber hinaus gibt es Sonderpunkte entsprechend der Anzahl der verbliebenen Sekunden nach dem Niederstrecken des Schützen. Je schneller der Sieg, desto höher die Sonderpunkte.

Spiel C
Nach dem Niederstrecken eines Schützen wird die Punktzahl angezeigt. Die Punktzahlen summiert sich im Verlauf des Spieles.

[Ihre Gegner]